

Tato práce se zabývá neuniformními metodami prohledávání stromů her dvou hráčů s úplnou informací. Konkrétně je zkoumána neuniformita založená na hrozbách realizovaná v podobě algoritmů lambda search a dual-lambda search. Hrozby, definované jakožto útočné tahy, po kterých, když se obrátíte svého tahu vzdá, bude již s jistotou poražen, umožňují zredukovat prohledávaný prostor při zachování korektnosti výsledku. Práce dále popisuje novou metodu konstrukce tzv. zón relevance, tj. seznamů tahů resp. míst na hrací ploše, které jediné mohou mít vliv na výsledek. S pomocí těchto zón je možné výše jmenované algoritmy značně urychlit. V práci jsou též popsány tři hry, AtariGo, Hex a Piškvorky, a je rozebrána jejich vhodnost pro aplikaci zkoumané metody. Součástí práce je též implementace metody pro tyto hry s využitím známých technik (transpoziční tabulky, history heuristika).